

## MatteKompjuta - Kern

Der MatteKompjuta ist ein Modell welches einen echten Computer im Kopf durchspielt. Anstatt ungewohnter englischer Abkürzungen werden bekannte mathematische Zeichen benutzt. Es gibt vier wichtige Begriffe:

- 1) Befehlssatz** v1.6
- <A> == <B> Kopiere Wert von <B> nach <A>
  - <A> += <B> <A> bekommt den Wert <A> plus <B>
  - <A> -= <B> <A> bekommt den Wert <A> minus <B>
  - <A> ?= <B> Vergleiche <A> und <B>
  - <A> ungleich <B>: gehe in nächste Zeile
  - <A> gleich <B>: gehe in übernächste Zeile
  - G <N> Gehe immer zu Zeile <N>
  - STOP Programmende

- 2) Parameter**
- <A> <B> meinen ein Register (D1, D2, D3, D4, oder D5) oder eine Zahl (... , -2, -1, 0, 1, 2, ...)
  - Die spitzen Klammern < > werden nicht geschrieben!

**3) Datenregister** (zu Beginn Null)

R1	0
R2	0
R3	0
R4	0
R5	0

**4) Programmspeicher** (Beginn in 1)

1.	R2 == 2	17.	_____	33.	_____
2.	R3 == 4	18.	_____	34.	_____
3.	R3 -= 1	19.	_____	35.	_____
4.	R3 ?= 0	20.	_____	36.	_____
5.	G 3	21.	_____	37.	_____
6.	R2 -= 1	22.	_____	38.	_____
7.	R2 ?= 0	23.	_____	39.	_____
8.	G 2	24.	_____	40.	_____
9.	STOP	25.	_____	41.	_____
10.	_____	26.	_____	42.	_____
11.	_____	27.	_____	43.	_____
12.	_____	28.	_____	44.	_____
13.	_____	29.	_____	45.	_____
14.	_____	30.	_____	46.	_____
15.	_____	31.	_____	47.	_____
16.	_____	32.	_____	48.	_____